

## Akharims Reiseartefaktset

*Von Wanzen überfüllte Wirtshauszimmer, vor Dreck starrende Kleidung und ungepflegte Haare. Dies alles gehört von nun an der Vergangenheit an, denn der wohlbekannte Artefaktmeister Jaldil Akharim hat die Lösung: Akharims Reiseartefaktset. Eine Zusammenstellung von drei äußerst praktischen Artefakten. Als erstes „Der Schwamm der Sauberkeit“, mit dem sich jeder Dreck lösen lässt, als zweites „Der Stein Ungezieferschreck“, der dafür sorgt, dass man in jedem Wirtshaus so gut schläft wie in den eigenen vier Wänden, und zu guter Letzt noch „Der Kamm der schönen Haare“, welcher die Frisur wieder richtet. Ein Muss für jeden Reisenden. Zu erwerben bei Magister Akharim der Drachenei-Akademie.*

Anzeige im Magierkurier

Jaldil Akharim, ein Magier der Drachenei-Akademie in Kunchom, hat ein Händchen für kommerzielle Zauberei. Sein erstes Werk ist das Akharims Artefaktset. Es besteht aus drei Artefakten, die für den (täglichen) Bedarf eines Magus hergestellt wurden. Das erste ist ein Schwamm, mit dem sich jeder Schmutz entfernen lässt. Das zweite Artefakt ist ein schwarzer halbkugelförmiger Stein, der einem lästiges Ungeziefer vom Leibe hält. Zum Schluss befindet sich noch ein Kamm in dem Set, mit dem man seine Haare in eine ordentliche Form bringen kann. Alles zusammen wird in einer Ledertasche mit gepolsterten Fächern für jedes Artefakt geliefert. Die Kosten für ein solches Set betragen um die 800 Dukaten. Natürlich ist auch jedes einzeln zu haben, dann kostet der Schwamm 250 Dukaten, der Stein 350 Dukaten und der Kamm 250 Dukaten.

### **Der Schwamm der Sauberkeit**

Dieser Schwamm sieht aus wie ein gewöhnlicher Schwamm, nur dass auf der Unterseite das Siegel der Akademie eingenäht ist. Er ist etwa zwei Fäuste groß und von beigem Farbton. Reibt man mit ihm drei mal über die Kleidung wird selbst hartnäckigster Schmutz gelöst. Auf ihm liegt ganz einfach

ein starker SAPEFACTA. Dadurch wird dieser Schwamm zu einem Luxusartikel für reisende Magier.

<p><b>Kategorie:</b> semipermanenter Spruchspeicher (ARCANOVI), eine Anwendung pro Tag <b>Typ und Ursprung:</b> Telekinese, Elementar (Luft), Elementar (Wasser)/ gildenmagisch <b>Auslöser:</b> Der Schwamm wird drei mal über die Kleidung gerieben. <b>Astralenergie:</b> 15 / 2 <b>Thesis:</b> bekannt <b>Komplexität:</b> +11 / 1 ZfP* <b>Wirkende Sprüche:</b> 1 x SAPEFACTA (7 ZfP*)</p>
---

### **Der Stein Ungezieferschreck**

Man muss einfach den schwarzen halbkugelförmigen Stein, auf dessen Unterseite das Symbol der Akademie eingemeißelt wurde, auf den Boden legen und sagen „Meide diesen Ort Ungeziefer“ (wahlweise auch „Hau ab du ekliges Krabbeltier“) und schon wird kein Ungeziefer mehr herumstreifen, solange der Stein dort liegt. Dieses Artefakt wurde geschaffen, damit man auch in fremden Gasthöfen nicht von lästigen Insekten geplagt wird.

<p><b>Kategorie:</b> semipermanenter Spruchspeicher (ARCANOVI), eine Anwendung pro Tag <b>Typ und Ursprung:</b> Metamagie, Herbeirufung / gildenmagisch <b>Auslöser:</b> Losungssatz (s.o.) aussprechen. <b>Astralenergie:</b> 29 / 3 <b>Thesis:</b> bekannt <b>Komplexität:</b> +11 / 2 ZfP* <b>Wirkende Sprüche:</b> 1 x REVERSALIS ARACHNEA KRABBELTIER (5 ZfP*, 8 ZfW) <b>Varianten:</b> Es gibt Artefakte mit verschiedenen Auslösesätzen zu erwerben.</p>
---

### **Kamm der schönen Haare**

Dieser einfache Holzkamm, der nur durch das Akademiensiegel zu erkennen ist, ist zum Ordentlichhalten der Haare gedacht. Beim Kauf kann sich der Kunde einen Schnitt

aussuchen, den dieser Kamm dann hervorruft, wenn man ihn durch die Haare zieht. Auf Wunsch können auch selbstgewählte Schnitte auf einen Kamm gezaubert werden, natürlich zu einem Aufpreis. Auf Lager hat Akharim die gängigen Haarschnitte.

**Kategorie:** semipermanenter Spruchspeicher (ARCANOVI), zwei Anwendungen pro Monat

**Typ und Ursprung:** Form / gildenmagisch

**Auslöser:** Kamm durch die Haare ziehen.

**Astralenergie:** 14 / 2

**Thesis:** bekannt

**Komplexität:** +8 / 1 ZfP\*

**Wirkende Sprüche:** 1 x PECTETONDO  
ZAUBERHAAR (15 ZfP\*)

**Varianten:** Wenn man genügend Geld hat, kann man sich die Frisur aussuchen.

### **Akharims Artefaktset im Heldenleben**

- Die einfachste Verwendung ist die, dass ein Held sich das gesamte Set, oder nur ein Artefakt, kauft. Aufmerksam auf das Set könnte er

entweder durch eine Anzeige oder durch einen Freund geworden sein.

- Eines der Artefakte ist unwissend in einen normalen Verkaufsstand geraten und die Helden müssen es wiederfinden bevor jemand es unwissend verwendet, was bei der abergläubigen Gesellschaft schnell zu irgendwelchen Hexenprozessen oder ähnlichem führen kann. Doch leicht ist es nicht das begehrte Stück zu finden, denn der Besitzer wechselt häufig und es ist nur eine Frage der Zeit bis es jemand anwendet. (Hierfür kommen natürlich nur der Kamm und der Schwamm in Frage, da der Stein einen Losungssatz braucht.)
- Eins dieser harmlosen Artefakte wird durch ein gefährliches Stück, welches vom Original nur durch eine kleine Kerbe zu unterscheiden ist, ausgetauscht. Jetzt liegt das Leben des Besitzers in den Händen der Helden.